

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Jamil. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Komputer untuk SMP*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY: Yogyakarta.
- Aip Syaifudin & Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Anderson, R. H., diterjemahkan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. (1987). *Pemilihan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development (6th ed)*. Boston: Allyn and Bocan.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (cetakan ke 12)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arma Abdoellah. (1981). *Olahraga untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Sastra Hudaya.
- Atwi Suparman. (2001). *Desain Instruksional*. Jakarta: Pusat Antar Universitas, Dirjen Dikti Depdiknas.
- Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Bahan Kuliah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Association for Educational Communication and Technology. (1997). *The Definiton of Educational Technology*. Washington: Publication Departement AECT.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran (cetakan ke 11)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beeth, Michael. E., & Peter W. Hewson. (2009). *Learning Goals In An Exemplary Science Teachers Practice: Cognitive and Social Factor In Teaching For Conceptual Change*. Science Education. 83 (6), p.738-760.
- Brog, W. R. & Gall, M. D., (1983). *Education Research: A Introduction (4th ed)*. New York: Longman.
- Chairul Anwar. (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSOd.
- Chaplin, C.P. (1989). *Ilmu Psikologi* (diterjemahkan oleh Kartini Kartono). Jakarta: Rajawali Press.
- Chatarina Tri Widiastuti. (2011). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi, Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri Se-Kabupaten Sleman*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY: Yogyakarta.
- Conny Dian Sumadi. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Reaksi Oksidasi Reduksi Siswa Kelas X di SMA Negeri 6 Yogyakarta*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY: Yogyakarta.
- Cowan, Nelson. (2009). *Working Memory Underpins Cognitive Development Learning and Educatin*. Educational Psychology Reviewer. 26 (2), p.197-223.
- Dadang Supardjan. (2015). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran dari Zaman Klasik Hingga Behaviorisme*. Bandung: Yayasan Rahardja.
- Dani Maroe. (2008). *Desain Komunikasi Visual*. Artikel. Diambil pada tanggal 3 Oktober 2009 dari <http://deskomers01.com/?cat=6>
- Danny Mielke. (2003). *Dasar-dasar Sepakbola*. New Zealand: Human Kinetics Publishers.
- Deni Arya Hendra Purnama. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Loncat Kangkang untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Yogyakarta*. Skripsi, tidak diterbitkan, PJKR FIK UNY: Yogyakarta.
- Deni Darmawan (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Dian, P., & Ali M. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer pada Meteri Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 5, No. 1*. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Dina I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dinas Pendidikan dan Budaya. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Budaya.
- Direktorat Pembinaan SMA, (2010). *Juknis Penyusunan Perangkat Penilaian Afektif di SMA*. Diambil pada tanggal 2 Maret 2012, dari <http://suaidinmath.files.wordpress.com/2011/01/30-juknis-penilaian-afektif-isi-revisi-0104.pdf>.
- Direktorat Pembinaan SMP. (2010). *Panduan Analisis Butir Soal*. Jakarta: Kemdiknas.
- Djemari M. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Dwi Kristianto. (2002). *Layout yang baik*. *Jurnal Virtualbook*. Diambil pada tanggal 20 Maret 2010 dari http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_baik.html
- Eko Nugroho. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Enik Normasari. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY: Yogyakarta.
- Evaline S., & Hartini N. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Gahlia Indonesia.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1988). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Reinhart and Winston.
- Guntur S., Kaswari, & Ahmad Atiq. (2015). Survei Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola di Kelas XI SMAN 1 Mempawah Hilir. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 4, No. 8*. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11060>.

- Hake, R., R. (1998). *Interactive-Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course*. The American Journal of Physics Research 66, 64-74.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pengajaran (cetakan ke 5)*. Bandung: Offset Alumni.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handal, B., & Herrington, A. (2003). *Re-examining Categories of Computer Based Learning in Mathematics Education*, CITE Journal Mathematics, vol. 3, no. 3, pp. 4. Diambil pada tanggal 21 Maret 2010 dari <http://www.citejournal.org/vol3/iss3/mathematics/article1.cfm>.
- Harvey, J. (1998). *Evaluation Cookbook*. Edinburg: LTDI Institute for CBL Heriot-Watt University.
- Heinich, R., et.al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hendra M., M. Rif'at, dan Wakidi. (2012). Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Sepakbola dengan Metode Modifikasi Peraturan Permainan pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidayah Al Ma'arif 03 Tanjung Paoh. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Volume 1, No. 1*. Retrieved from <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPJKR/article/view/49>.
- Hendriati Agustiani. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri*. Bandung: Refika Aditama.
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Herwin. (2004). *Diktat Pembelajaran: Keterampilan Sepakbola Dasar*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ihsan, F., & Eko M. (2018) Pengembangan *E-Book* Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMK Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 5, No. 1*. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Project in Education: Designing, Producing, and Assessing (2nd ed)*. Connecticut: Libraries Unlimited Teacher Idea Press.
- Jamil S. (2013). *Strategi Pembelajaran, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Karadimos, M. (2004). *Assesing the Cogitive Basis of Instructional Media*. Capela University Education Article 7503. Diambil pada tanggal 23 Juni 2010 dari <http://coe.sdsu.edu/eet/Articles/mgtgame/index.htm>
- Kementerian Pendidikan dan Budaya. (2014). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA/MAK Kelas X*.
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985). *Planning & Producing Instructional Media (5th ed)*. New York: Harper & Row.
- Komarudin. (2011). *Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusnandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Laue, T., Muller, R., & Ottmann, T. (2001). *Animation for Teaching Purposes: Now and Tomorrow*. Journal of Universal Computer Science, vol. 7, no. 5, pp. 432-433. Diambil pada tanggal 15 November 2009 dari <http://www.jucs.org/jucs75/animationforteachinpurposes/LauerT.pdf>.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maisaroh, & Rostrieningsih. (2010) Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 2*. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/17197-ID-peningkatan-hasil-belajar-siswa-dengan-menggunakan-metode-pembelajaran-active-le.pdf>
- Majid, A., & Firdaus, A. (2014). *Penelitian Autentik dan Hasil Belajar*. Bandung: Interes Media.
- Mayer, R. E. diterjemahkan oleh Baroto Tavip Indrojarwo. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M i a r s o , Y u s u f h a d i . (2 0 0 4) . *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media.
- Mirsha, S. & Sharma, R. C. (2004). *Interactive Multimedia in Education and Training*. USA: Idea Group Publishing.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. Rahayu Haditono, (1998). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2007). *Media Pengajaran (cetakan ke 7)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Neo, M., & Neo, K. (2001). *Innovative Teaching: Using Mutimedia in Problem Based Learning Environment. Educational Technology & Society Journal* 4. ISSN 1436-4522. Diambil pada tanggal 10 Maret 2010 dari http://ifets.info/journals/4_4/neo/html
- Nurhadi Santoso. (2009). Pendidikan Jasmani di SMA Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*.
- Nurhasan. (1986). *Tes dan Pengukuran*. Universitas Terbuka: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Phillips, R. (1997). *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia: a Practical Guide for Educational Applications*. USA: Stirling.
- R. Irlanto Sudomo. (2011). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interatif dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pembelajaran Seni Budaya di SMP*. Tesis, tidak diterbitkan, PPs UNY: Yogyakarta.
- Ratna Wilis Dahar. (1989). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Romiszowski, A. J. (1988). *The Selection and Use of Instructional Media*. New York: Kogan Page.
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sadiman dan Rahardjo. (2007). *Multimedia Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sagala, & Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sarlito Wirawan. (1989). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Seels, B. B. & Richey, C. R. (1994). *Intructional Tecnology: the Defition and Domains of the Field*. Washington: AECT.
- Schwier, R. A. & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive Multimedia Instrcution*. New Jersey: Educational Technology Publication, Inc.

- Simonson, M. R. & Thomson, A. (1994). *Educational Computing Foundations*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sleeman, P. J., Cobun, T. C. & Rockwell, D. M. (1979). *Instructional Media and Technology: a Guide to Accountable Learning Systems*. New York: Longman Inc.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R and D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmidarma, P. (1989). *Warna sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sunaryo Soenarto. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Rangkaian Listrik*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supratiknya, A. (2012) *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Suprijono, & Agus. (2012) *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vaughan, T. Diterjemahkan oleh Theresia Arie Prabawati & Agnes Heni T. (2006). *Multimedia: Making It Work (6th ed)*. Yogyakarta: Andi.
- Widodo, & Lusi W. (2013) Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VII-A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/ 2013. *Jurnal Fisika Indonesia Nomor 49, Volume XVII*. Retrieved from <http://pdm-mipa.ugm.ac.id/ojs/index.php/jfi/article/download/831/910>
- Winkel, W. S., (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

- Yoga Priyatama. (2018). *Pengembangan Multimedia CD (Compact Disk) Pembelajaran Teknik Service Forehand Tennis Meja di SMP Negeri 3 Depok*. Skripsi, tidak diterbitkan, PJKR FIK UNY: Yogyakarta.
- Yusuf Adisasmita. (1989). *Hakekat, Filsafat dan Peranan Pendidikan Jaman dalam Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud.
- Yusuf Hidayat. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/MA/SMK untuk Kelas X*. Jakarta: Kemdiknas.
- _____. (2017). *Pedoman Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Yogyakarta.